

Algemene regels Curling Oudewater ijsbaan 2017

Belangrijk

- Curling wordt gespeeld zonder schaatsen. Het dragen van schaatsen is strikt verboden.
- Tijdens het curling is de ijsbaan niet opengesteld voor vrij schaatsen.
- Gasten van de teams dienen zich buiten het speelveld te begeven en wel op een afstand dat zij het spel niet hinderen en/of overlast veroorzaken.
- Voor overige bepalingen zie het huishoudelijk reglement.

Benodigdheden wedstrijd

- | | |
|---|----------------------------------|
| - Baan met curlingringen en overige belijning | - door organisatie |
| - Scheidsrechter | - door organisatie |
| - Set van 5 fluitketels per team (per team een kleur) | - door organisatie |
| - Bezems | - door teams mee te nemen |
| - Scorebord (eventueel) | - door organisatie |
| - Scoreformulieren | - door organisatie |
| - Schrijfwaren voor het bijhouden van de standen | - door organisatie |

Teams

- Een team bestaat uit minimaal 5 personen en maximaal 9 personen.
- Elk team heeft één aanvoerder.
- Er wordt per team (om en om) geworpen. De volgorde wordt voorafgaand aan de set bepaald.

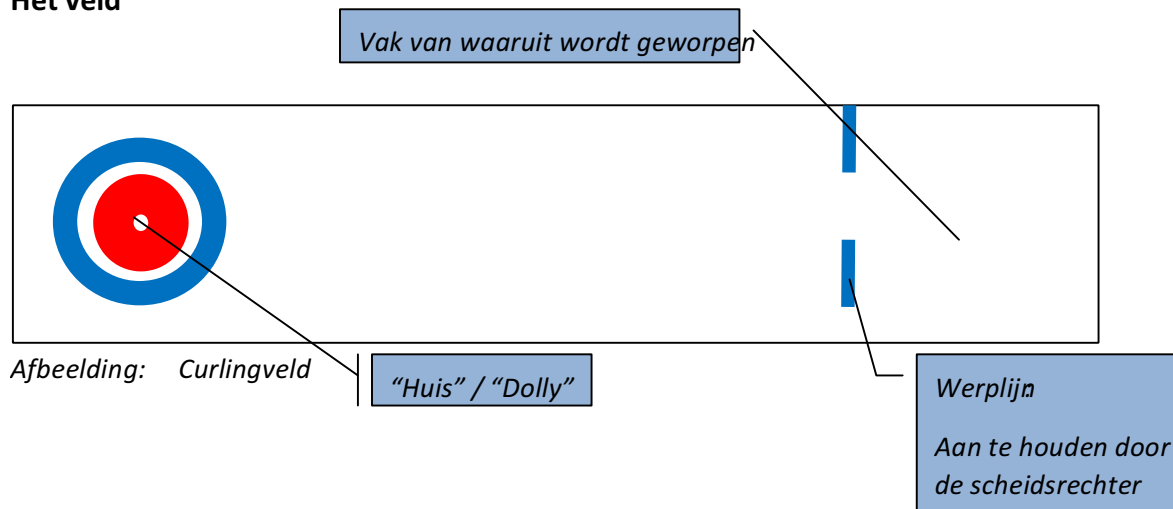
Gedragsregels en bijzonderheden

- Tijdens een worp van een speler mag er alleen worden geveegd door de leden van zijn eigen team. De "veggers" van de tegenstander mogen het spel niet hinderen.
- Er mogen geen "grote" hopen sneeuw/ijs/schraapsel worden verzameld met de bezems om de ketel af te remmen. Dit ter beoordeling aan de scheidsrechters.
- Een ketel die door het werpen op zijn kant terecht is gekomen binnen de cirkels wordt terug gekanteld door de scheidsrechter.

Curlingspel uitgelegd

De bedoeling is dat op het einde van elke speelronde (een "End") zoveel mogelijk ketels van het eigen team dichterbij het centrum (het "Huis" of de "Dolly") van de cirkels liggen dan van de tegenpartij. Het principe lijkt op dat van petanque.

Het veld



Wedstrijdopbouw

- Een totale wedstrijd bestaat uit 3 sets.
- Elke set bestaat uit zoveel speelronden (een speelronde heet een "End") er binnen 15 minuten worden. Per speelronde werpt elk team de vijf ketels naar het centrum van de cirkels.
- Als alle ketels in de baan liggen, is er een speelronde voorbij en worden de punten door de scheidsrechter geteld.
- Het team dat per speelronde de beste score heeft mag de volgende speelronde beginnen.
- Na 3 sets wordt de avondwinnaar bepaald. Dit is het team dat wint met een uitslag van 2-1 of 3-0 in sets.
- Indien er al 2 sets door één team achter elkaar wordt gewonnen, wordt er uit sportiviteit een derde set gespeeld.

Wedstrijdverloop

Aanvang wedstrijd (vast te stellen bij begin wedstrijd)

- Bij het begin van de wedstrijd wordt door de aanvoerders getost welk team mag beginnen.

Aanvang set (elke set opnieuw vast te stellen)

- Er worden 5 spelers van het team aangewezen die mogen werpen gedurende de speelronden per set. Deze samenstelling wijzigt niet gedurende de set!
- Er wordt een vaste volgorde bepaald waarin deze 5 personen de ketels gaan werpen. Deze volgorde wijzigt niet gedurende de set!
- Het team dat een speelronde de start is het team dat:
 - o de toss heeft gewonnen (eerste speelronde van de wedstrijd)
 - o de vorige set heeft verloren
 - o de vorige speelronde heeft gewonnen.

Verloop van de speelronde

De speler die start pakt een ketel en neemt plaats achter de werplijn. Hoe ver de afstand is tot de werplijn mag de speler zelf bepalen.

- Er worden maximaal twee teamgenoten aangewezen die mogen vegen met de bezems. Dit zorgt ervoor dat de baan van de ketel verbeterd (versnellen of juist remmen).
- De speler werpt de ketel richting de cirkels en wel zo dat de ketel de baan raakt voordat de werplijn door de speler zelf fysiek wordt overschreden.
- Indien de werplijn overduidelijk fysiek door de speler wordt overschreden, zulks ter beoordeling van de scheidsrechter, wordt de geworpen ketel gediskwalificeerd en uit de baan gehaald.
- Een gediskwalificeerde ketel wordt ook echt van het ijs genomen, zodat de tegenstander hier zijn voordeel mee kan doen.

Na een speelronde wordt er eerst bepaald welke ketels meetellen voor punten

- Elke ketel die qua onderoppervlak in de cirkels ligt kan een punt opleveren. Alle ketels buiten de cirkel tellen niet mee voor punten.
- Een ketel kan alleen meetellen als het grootste deel van het onderoppervlak van de ketel zich in de blauwe rand van het "Huis" bevindt. Ligt het merendeel van het onderoppervlak buiten de blauwe rand, dan telt de ketel dus niet mee.

Na het uitsluiten van de ketels voor punten wordt gekeken welk team de speelronde wint.

- Het team dat met de ketel het meest centraal in de cirkels ligt, het liefst in het hart van de rode cirkel, heeft de speelronde gewonnen.

Ten slotte wordt het aantal punten voor het winnende team bepaald.

- De winnende ketel levert 2 punten op.
- Voor elke ketel die dichterbij het hart ligt dan de dichtst bij het hart liggende ketel van de tegenpartij krijgt men één punt per ketel.
- Alleen het team met de winnende ketel kan dus punten krijgen; het verliezende team heeft dus altijd 0 punten in deze speelronde.

Puntentelling

- Het totaal aantal punten van de speelronde wordt genoteerd en geplaatst op het scorebord.
- Er wordt na elke speelronde doorgeteld vanaf de stand van de vorige speelronde. Dus als de eerste speelronde door team A is gewonnen met 3-0 en team A scoort in de tweede speelronde weer een punt na vijf keer werpen, dan komt de tussenstand te staan 4-0.
- Na afloop van een set van 10 speelronden wordt de stand weer op nul gezet.

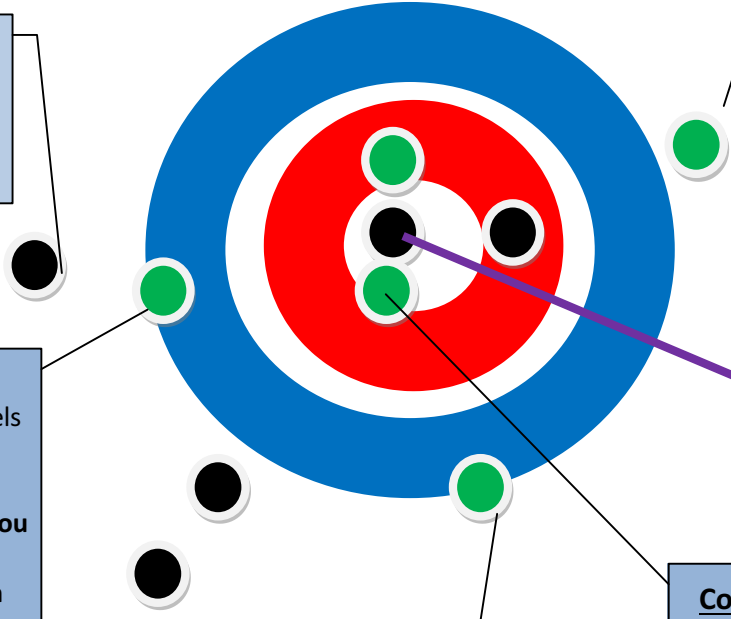
Winnaar wedstrijd

Het team dat met 2-1 of 3-0 in sets wint is de winnaar van deze wedstrijd. Uiteindelijk zal (in volgorde van) het aantal gewonnen wedstrijden, sets, saldo of loting bepalen wie nummer 1, 2 of 3 worden in de poule. Op basis van de poule uitslag vindt verdere indeling plaats.

Voorbeeld puntentelling Zwart wint met twee punten

Ketel buiten de cirkels: telt **niet** mee voor punten

Ketel buiten de cirkels: telt **niet** mee voor punten



Ketel ligt grotendeels binnen de blauwe cirkel en **zou kunnen meetellen** voor punten. Helaas ligt zwart het meest in het centrum.

Winnende ketel

Conclusie
Twee punten voor zwart, deze groene ketel ligt dichterbij dan de eerstvolgende dichtstbijzijnde zwarte ketel dus geen extra punten

Ketel grotendeels buiten de blauwe cirkel en telt **niet** mee voor punten.